

芸術表現教育におけるPBL(Project-Based Learning)の実践研究

著者名(日)	村上 タカシ
雑誌名	宮城教育大学紀要
巻	44
ページ	95-108
発行年	2009
URL	http://id.nii.ac.jp/1138/00000136/

芸術表現教育におけるPBL（Project-Based Learning）の実践研究

*村 上 タ カ シ

Practice research of PBL (Project-Based Learning) in art expression education

MURAKAMI Takashi

Abstract

「芸術表現教育におけるPBL（Project-Based Learning）の実践研究」とは、芸術表現活動においては、美術作品（平面作品、立体作品、映像作品、パフォーマンス等の身体表現やワークショップ等）を制作しながら学ぶ造形活動と鑑賞活動があるが個人が個々の表現媒体で平面や立体作品等のビジュアルアーツ作品を創るという従来型の制作やパフォーマンス（身体表現）とは異なり、現代の多様な表現形態を組み込みつつ、プロジェクト型のアートワークも「行為としてのアート」（作品）として捉え、芸術表現活動に位置づけ、大学内の実践授業としてもプロジェクト型授業の一環として学生参加のシステム構築や教材開発等を実践的に研究したものである。

Key words： プロジェクトワーク
プロジェクト型授業
アートプロジェクト
参加型アート作品
芸術普及
ワークショップ

はじめに

学びのあり方において「学ぶ：learning」の概念は自ら課題を見つけ、問題を解決していくというプロセスを指す。「教育：education」という一方向性の知識伝達型とは異なる。

日本では現在「生涯学習」と呼ばれているがそれ以前はユネスコのポール・ラングランが1965年に提唱した「生涯教育」として輸入された概念だった。「生涯教育」から「生涯学習」に一部表現が変わったわけだが学びのあり方として「教育」から「学習」への概念の変更は大きい。

小・中・高等学校等においても「総合的な学習の時間」が導入され、自ら学び考え問題を解決していく能

力や資質を育むことを目標としている。内容としても「環境」「福祉」「情報」「国際理解」「地域連携」等を教科横断的に行なわれるようになった。「教育」から「学習」へのシフトは大学等の高等教育機関における講義のあり方という側面だけでなく各学校機関や生涯学習社会においても学びのあり方として再構築していく必要があると考える。

本研究では、「芸術表現教育におけるPBL（Project-Based Learning：以下PBLとする）の実践研究」として大学院の授業である臨床教育研究におけるプロジェクト型授業「MUE あ～とうお～く」とせんだいメディアテークの主催事業である「青葉緑日」に大学院生らと参加した事例をベースに考察したものである。本学においては学部生の授業として美術教育講座

* 美術教育講座

では「総合演習」としてプロジェクト型授業を行っていたが場所（本学内）と時期（大学祭の時期）は教官サイドで決め、学生は子どものワークショップや参加型のアート作品を企画構想し、準備、実施し、記録をまとめ成果を発表する。といった一連のプロセスを体験することによって総合的な知識やスキルを身に付けることができた。また個人ではなくプロジェクトチームで行うことからコミュニケーション能力も高めることができる授業であった。

1. プロジェクト型の学びについて

大学において授業の形態は講義形式、演習形式、実技形式等が行われているが、講義形式では一方向の知識伝達型授業が多く、双方向のコミュニケーション型授業は大人数の場合は工夫が必要である。各学校現場（小学校・中学校・高等学校）においても「総合的な学習の時間」が導入され、そのプロセスとしては「自ら課題を見つけ、調べ、実施し、問題を解決していく」ということである。

自ら学ぶ力を身に付け、コミュニケーション能力を高める。これは生涯を通して役立つ能力となる。コミュニケーションは相互理解であり、送り手と受け手は常に逆転し、互いに意味づけし合いながら影響を受け合い、情報の送受信を繰り返す過程であり、「対面式授業」はコミュニケーションがとりやすくメッセージに対するフィードバックも瞬時に行われ、効果は高いと思われる。

『自己学習』とは、教える側（教官）と受け手（受講者）が一方向の関係で成り立っている従来型の講義形式とは異なる「学びのあり方」である。学生が「自ら学ぶというスタンスであること」を理解していないのは学生自身だけでなく日本の大学教員でも多いのではないかと考えられる。『教育』は「教え育てる」と書くし、知識を上から下へと伝達するイメージが日本の教育にある。それに対してプロジェクト型の学びは「自ら課題を見つけ、調べ、実施し、問題を解決していく」プロセスを重視した「自己学習」（セルフエデュケーション）がベースとなる。

(1) コミュニケーションとは

コミュニケーション能力の必要性は以前より言われ

ているが、まず必要とされる理解としてコミュニケーションの定義を考察してみることにする。

『コミュニケーションとは言語（文字、言葉）・非言語（図、映像、身ぶり）といった何らかの意味づけがされたモノやコトを媒体とし、当事者同士が情報を伝達し合い相互に意味づけし、理解をしていく意思疎通のための行為である』と考える。

以下はそのコミュニケーションの過程における詳細である。

<相互作用過程>

コミュニケーションは情報を発信する当事者のみでは成り立たない、情報の一方的な伝達方法であるプレゼンテーションやスピーチなどとは異なり、当事者や他者が相互に対応し意見や情報を交換し合う過程のことである。したがって言語または非言語の情報伝達のツールを使用し当事者同士が相互に理解し合える関係となる過程のことである。他者理解の手法としてコミュニケーションをとるのは有効だと思われる。

<意味伝達過程>

コミュニケーションをする場合、当事者は他者に伝えたい意味のある情報を様々な方法で伝達する。意味を伝達するという一連の過程を通して当事者が抱く情報の意味を他者と共有することができる。しかし事象の意味やイメージは曖昧であり一面的、または一時的な解釈と言わざるを得ないと思われる。

<影響過程>

ある情報を持った当事者やその情報に意味づけをし、他者へ情報を伝達する。その際、他者にとっては新しい情報の場合もあるし、あるいはそれまで持っていたイメージや意味づけと違った情報として受け止められる場合もある。その場合、コミュニケーションをすることによって他者に影響を与えることとなる。

しかしマスコミなど一つの事象によっても送り手の捉え方、意味づけは異なり主観的な場合もあるので複数の情報から必要な情報を取捨選択できる能力も必要である。

<コミュニケーションの定義>

コミュニケーションをする場合、情報の「送り手」と「受け手」が存在し、送り手の当事者が何らかの意味づけされた符号や身ぶりを送信し、受け手である他者が受信し、送り手の意味づけを理解し時には影響を受ける。またコミュニケーションの場合は相互理解であり送り手と受け手は逆転し、互いに意味づけし合いながら影響を受け合い、情報の送受信を繰り返す過程であると言える。

(2) プロジェクト型授業活動のプロセスモデルについて

<PDCAサイクル>

Plan（計画）

Do（実施）

Check（評価）

Action（改善）

とあるが（Plan：計画）の中には分析と開発の要素を組み込まれている。

また一度のみのサイクルで完結ではなく、複数のサイクルを繰り返し改善し向上を目指すこととなる。

教育工学の定義（教育工学とは、学習の課程と資源についての設計、開発、運用、管理、ならびに評価に関する理論と実践である。Seels & Richey, 1994）は各種学校等での活用を活かせるもの。

「ID（インストラクショナルデザイン：以下、IDとする）は企業教育向けの教育工学」とあるがIDプロセスモデルは企業のみならず学校外での諸活動でも活用できると考えられる。

またSeels & Richeyの教育工学に関して「教育（教授）は手段であり、目標とするのは知識、技能、態度などの変化として証拠づけられる学習の成果である」として目標は「学習を成立させること」工学（technology）は「（学習の成果をいかにあげるかという）問題を解決するための学問」としている。

学校での試験も本来のあり方として学習者がどこにつまずき理解できていないかを本人や指導者が把握する目的で行われるべきとは思いますが現状は入試対策等の選別のために行われている。企業内学習においてはテストが悪くても切り捨てご免というわけにはいかず、理解し仕事に活かしていく必要があり、自己改善しない会社は生き残れないので学校等とのテストのあり

方も異なっている。

<ARCSモデル>

アメリカの教育工学者ジョン・M・ケリーのARCSモデルは学習意欲を向上させるだけでなく、様々な企画や事業、施設設計等でも当てはまるとされる。

Attention：注意：興味あり、面白そう！

Relevance：関連性：やりがいがありそう、何か興味あることができそう！

Confidence：自信：やればできそう！

Satisfaction：満足感：やってよかった、達成感がある！

この学習意欲を向上させる法則は対面式の授業だけでなくeラーニングの教材開発においても人が自発的かつ継続的に学んでいく法則としては優れたモデルである。

今後eラーニング教材開発やプロジェクトを行う場合などこの法則に則し、企画構想し、概念設計を行いたいと考える。飽きて途中で脱落する人も減るであろう。

学習コンテンツ制作やWBT教材制作、WEB制作においてもアニメーションや動画、グラフィック、コメントなども含め制作すれば、利用者やアクセス数も増やすことができる。

また、ソフト開発だけでなく、学校や文化施設等の概念設計でもこのARCSモデルを念頭に設計すれば利用者は興味を持ち、やりがいを感じ、自信を持って取り組み、達成感も得られるといったサイクルがスパイラルとして展開でき、生涯学習施設としては理想的な施設になると考えられる。

<SECIモデル>図1

知識の共有・活用によって優れた業績を挙げている“知識創造企業”がどのようにして組織的知識を生み出しているかを説明するため、一橋大学大学院の野中郁次郎教授らが示したプロセスモデル。

■共同化（Socialization）

共同体験などによって、暗黙知を獲得・伝達するプロセス

■表出化（Externalization）

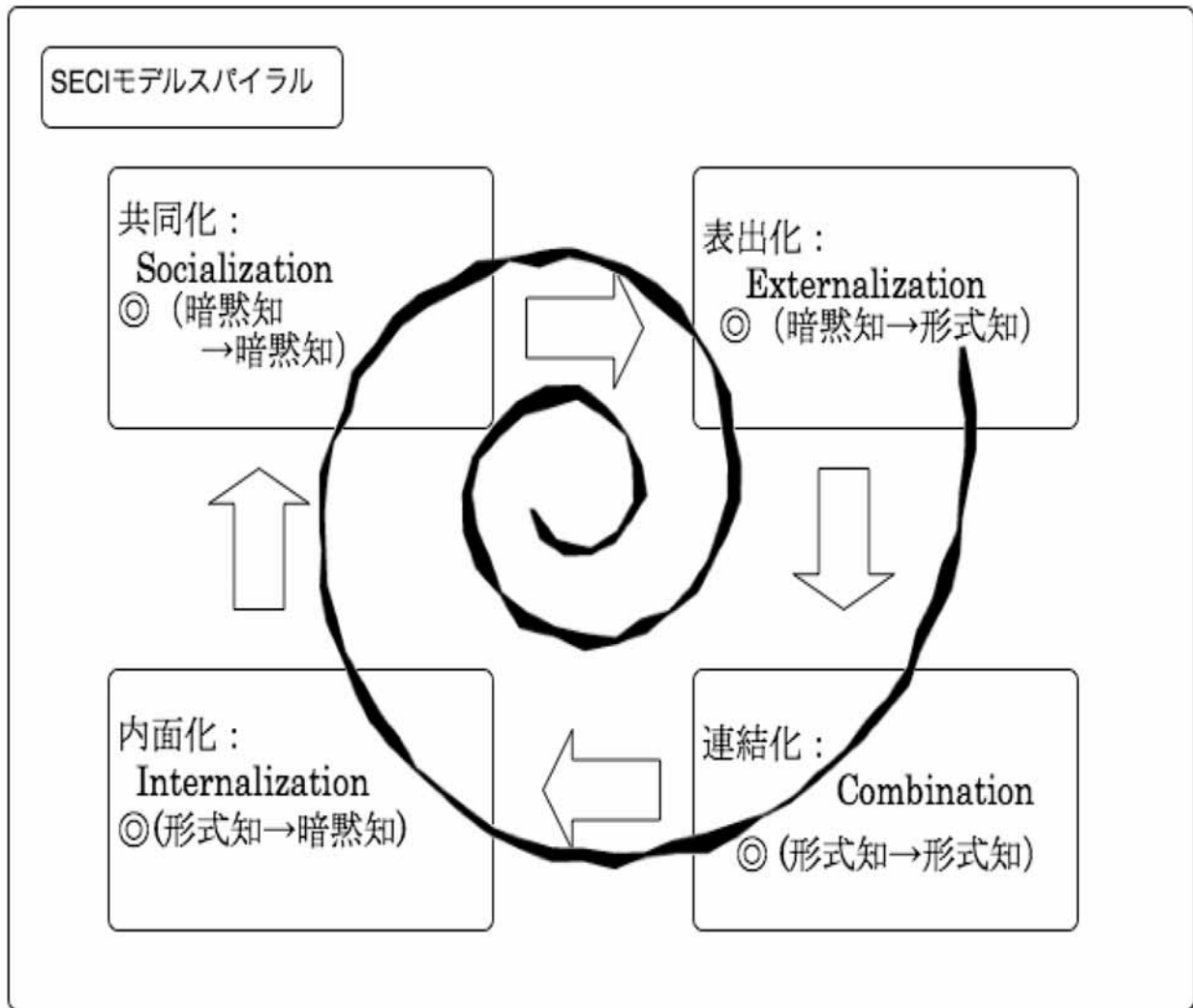


図 1

得られた暗黙知を共有できるよう形式知に変換するプロセス

■連結化 (Combination)

形式知同士を組み合わせる新たな形式知を創造するプロセス

■内面化 (Internalization)

利用可能となった形式知を基に、個人が実践を行い、その知識を体得するプロセス

SECIモデル (出典:「知識創造企業」)

芸術表現活動の場合、暗黙知の領域のみで完結している場合が多く、暗黙知から形式知へまたより発展的な暗黙知の領域へとスパイラルを昇るように展開し続けることが独り善がりな表現 (プライベートアート) ではないパブリックアートに繋がると考えられる。

2. PBLの実践研究事例

(1) 事例1:「臨床教育研究」

この実践研究では地域の文化施設と連携したプロジェクトや地域の中でのアートワーク、ワークショップなどの先行事例の調査研究を行い、フィールドワークとしては大学構内を会場とした『MUE あ〜とうお〜く』などを企画実施したり、せんだいメディアテークの主催事業である『青葉緑日』にも参加型のアート作品や市内の小学校への出前授業などのワークショップを行った。この授業では表現活動にはビジュアルアーツ・パフォーマンスアーツなど多様な形態があるがプロジェクト型のアートワークも「行為としてのアート」(作品)であることを実践的に学ぶことを目的としている。

『MUEあ～とうお～く』主催：MUEあ～とうお～く
実行委員会（臨床教育研究E-1 受講生）

1) 実施時期

2006年11月 27 日(月)～12月22日(金)

2) 場所 宮城教育大学構内各所

3) 参加対象 主に宮城教育大学学生

4) 内容 作品を点在させた探索型のアート
プロジェクトの企画実施

<企画構想の主旨>

この臨床教育研究では、小・中学校での図画工作又は美術教育のみならず、幅広く地域に開かれたアート作品の公開を行う。今回のプロジェクトは、都市に向けたアート作品の公開ではなく、同大学でありながら、なかなか芸術作品に触れる機会の少ない学生が対象である。より身近でアート作品を鑑賞できる楽しさや、鑑賞することによってアート作品の内容への関心を引くことを期待し、自分たちが日頃制作している作品の一部を公開する。そのとき、美術館やギャラリーなどとは違った形での展示方法を取り、大学構内でのちょっとしたスペースを有効的に扱い、空間の活用性を自ら発見し、作品と空間の調和性を考える試みをすることによって、日常空間を美術と一体化させていく。

<現状分析・問題点・必要性>

現在、宮城教育大学の施設では、萩蒨館の談話室に絵画一点、食堂内に絵画二点が展示してある。図書館ギャラリーでは、学生の作品の展示を期間を設けて行っている。展示期間内に利用者が出入りするが、必ずしも利用者全員が鑑賞しているとは言い難い。この実状を踏まえると、学生・職員が、様々な作品に触れる機会や、美術に関心を示す機会は少ないと考えられる。これらを考慮して、本プロジェクトは多くの学生に身近な美術に触れる機会を提供するものである。

<仮説・目標・効果>

○仮説

現在の宮城教育の現状を踏まえて、人が常に出入りする付近を選んだ結果、萩蒨館・二号館とその周辺に作品展示を集中させることによって、より立ち寄りやすい場所を有効に活用することとなった。これは、学生にとっては、わざわざ展示場所に行く煩わしさを極

力省くこととなるので、より学生それぞれのライフスタイルに組み込まれた形で作品を見ることができると考えられる。

○目的

本大学では、教育が主ではあるが、専攻によって学ぶ内容が異なるため、専攻を超えた教科横断型のプログラムはない。このため、美術専攻の学生が何を学び、どのようなものを制作しているのかは、他の学部・専攻の学生にもわかりづらい面がある。それらの壁を越

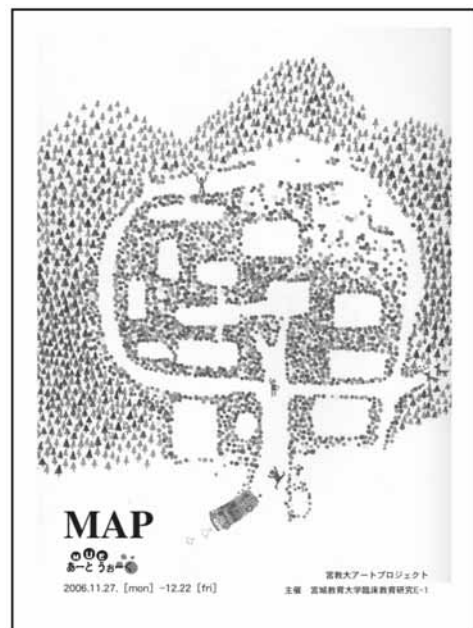


図2 デザイン：増子博子

えて、美術科の学生だけが作品を作るのではなく、他の専門分野の技術や知識、能力などを生かし合いながら新しい形での制作、または展示方法を目指したいという思いのもと、このプロジェクトを考案した。そうすることにより、美術への多様な関わり合い方を広げ、より多くの学生の関心を引き出すことを期待した。

<MUE あ〜とうお〜くリーフレット> (図2)

[企画内容と結果報告]

企画名(タイトル) 「breakfast」

06096 高橋智

展示場所: 図書館(1階本棚上)

作品内容: 木版 大きさ: A4程度 重量: 350g

出展数: 10点

展示方法: 灯籠のような形の箱を本棚の上に置いて
展示

破損時: 補修、または代作を展示

MUE あ〜と・うお〜く 作品コンセプトについて

06096 高橋 智

今回の作品は制作に入る前から「breakfast」というタイトルに決めていた。

なぜ「breakfast」というタイトルにしたかというのと、日常生活の中で何気なく朝・昼・晩とご飯を食べるということにちょっとした思い入れがあったからである。私は6人家族で、毎日家族と顔を合わせてご飯を食べるのが日常だった。しかし、最近は私だけ生活のリズムがずれてしまい、一人で食事することが多くなった。朝起きてぼつんと置かれた一人分の朝ごはんを食べ、夜遅くに帰ってきてからまた、一人分だけテーブルの上に置かれたご飯を一人で食べる…という繰り返しだった。しかし、たまに家族と食べると食卓の雰囲気がホクホクしていて賑やかで、こんな風にご飯を食べたら元気になるんじゃないか、と思うようなパワーを持っているもののように感じた。その中でも特に朝食は、毎日その日一日のパワーを充電したり、スタートさせるのに必要な食事で、人にとって大事なコトはこういうところにあるのではないかと考えていた。そして作品を制作するときに、この体験を通して「朝食 (breakfast)」というものをみつめ直してみようと思った。

モチーフに用いたものは、目玉焼きとトーストとり

ンゴで、個人さはあると思うが、朝食としてイメージしやすいものを選んだ。毎日繰り返しの日常の中で、決して特別ではないものを作品にすることによって、普段何気なくやり過ごしていることに気づいてほしいという気持ちがあった。今回、私の場合は朝食が大切なことに気づくきっかけであったが、それは人それぞれ何でも良いと思う。作者の意図がそのまま見る側に伝わる訳ではないので、「普段何気なくやり過ごしていることのなかに大切なものが存在していることに気づいてほしい。」という思いで制作した今回の作品が伝わったかはわからない。しかし、展示場所が普段、絵を飾らないところに展示したことによって、偶然見つけてしまった。という作品との出会い方ができたのではないかと思う。そのことは、私が不意に家族との食事の中に大事なものを見つけた感覚に似ているのではないかと思う。そしてそこから見たひとそれぞれが、それぞれに感じるものがあつたらいいと思う。



企画名(タイトル) 「ベリアル」

06091 今井綾子/06098 増子博子

展示場所: 萩朋館食堂の平面の屋根部分

作品内容: 平面作品/絵画

展示方法: 萩朋館二階の手すり付近の食堂の屋根の
スペースに作品を敷きつめる。

『ベリアル』

今井綾子 増子博子

1 制作意図

今回の展示を通して、私達が提唱したかったのは、『数の力』です。点が集まって線に成るように、線が集まって面に成るように…ひと粒ひと粒は小さく、価値の無いモノであっても、それが『数の力』を得る事によって、なにかしらの意味を伴うこともあるのだ、という事をテーマに、今回の展示を企画しました。

2 素材

まず私達は、自らのユニット名を“ベリアル”（※ヘブライ語で『何の価値も無い』という意味）と定めると同時に、身の回りにある“ベリアル”な素材を探しに乗り出しました。廃材や生ゴミを用いた現代アートは、既に存在していますが、私達はそれらよりもさらに小さく、脆く、利用価値の乏しい対象に（敢えて）焦点を当てようと試みたのです。そうして選ばれた素材が、“埃”です。埃は、リサイクルできるわけでもなし、肥料や燃料になるわけでもない。

そういった意味では極めて“ベリアル”な存在といえると私達は考えました。

3 表現及び場所

埃を使って何が出来るか、何をする事が、今回の主題である『数の力』を表現するのに適切か…を考えた結果、『ライブ制作による平面美術』という結論に到達しました。

今回は、会期が、比較的長丁場になるため、“埃”という軽くて、霧散しやすい素材で出来ることが、ある程度限られてしまったのも事実です。先ず、風の抵抗を受けやすい立体物は避け、平面作品を選択しました。次に、埃で作った平面作品をフェキサチーフやスプレー糊等でしっかり固めて壁に展示しようかとも考えたのですが、念のため、床に寝かせる形を取り、『どうせなら…』と、床に直に作りつけてしまう案を採用しました。ただし、“床”では、通行人に踏まれ、壊れてしまうことが予想された為、私達は、『絶対に人に踏まれない地面』探しに奔走することになったのです。

そうして見つけたのが、下の写真の萩朋会館の一階と二階の間に出来た、建築構造上のデットスペースです。ライブ制作”という手法を取った理由は、三つあります。

先ず、『“埃”というモノ自体の発生の様子からヒントを得た』というのが、第一の理由です。埃というモノは、ある日突然完成するモノではなく、いつの間にか、静かに、蓄積され、姿を形成していくモノです。このことから、私達は“埃”という素材をベースに作られた作品を発表するにあたって、会期初日に、完成体として見せるよりも、もっとじわじわと、少しずつ増殖させていくような形をとった方がより適切なのではないかと考え始めたのです。

第二に、この脆弱な作品を長期間公開し続けるに

当って、定期的なメンテナンスが必要不可欠なことなので、このメンテナンスの作業をよりさりげなくこなせる方法はないものかと思案した結果、日々進化する“ライブ制作”にすることで、作品の劣化にも、より、スマートに対応できるのではないかと考えました。

第三の理由は『今回のメインテーマである“数の力”をより効果的に表現する為』です。会期初日は、単なる“散らばった汚れ”として現れただけの小さな粒が、日を追う毎に、徐々にその数を増やし、やがて、散らばった粒（点）が線を成し、線が面を成し…そうして単体では“ベリアル”でしかなかった“埃”が、一枚の意味のある絵画を形成していく過程を、リアルタイムで公開することにより、今回の課題をより分かりやすく、端的に表せるのではないかと図ったのです。



企画名（タイトル） 「N.O.」（仮）

05104 八木史記

展示場所：美術棟裏／萩朋前池／理科棟前水道

作品内容：立体彫刻（セメント）

展示方法：直置き

作品タイトル『N.O.（仮）』

私がセメントを用いた立体彫刻を制作するに至った背景を述べる。

福島在住の画家橋本章は、東北新幹線開通当時にできたばかりの新幹線の線路の陸橋について『グレーのコンクリートの塊は予想以上に醜悪なるもの』旨の言葉を残している。それに対して私が生まれた時代は、もちろん自然が多く残っているとはいえ、コンクリートでできた建築が当たり前のようにあり、コンクリートやセメントの塊に違和感を覚えることも抵抗を感じることもなく、そのような建築に囲まれて育ってきた。

むしろ私個人の嗜好としてはコンクリートむき出しのぶっきらぼうでフラットな質感に安心にも似た感覚を抱くこともある。私は小さい頃によく近所の高架橋の下に行って無機質で巨大なセメントのグレーに見とれていたのを覚えている。古びたビルのひびが入った壁をぼんやり眺めているのも好きだった。ゆえに今ここにきてセメントという素材に抵抗なく執りつかれるのも不思議ではないような気がする。

そのような文明や都市の近代化の象徴とも言えるセメントという無機質な素材を自身の制作に取り込むことは、私の中では全く自然なことである。

自然を排除し、都市形成の役割を果たしてきたというセメントの意味性や歴史性を深く捉えることなくセメントを使ってきたが、やはり建築的モチーフとセメントは切っても切れない関係にあると思った。自身がモデリングにより作り出す有機的なかたちと無機的な幾何形態とを構成し、両者を違和感なく共存させ、セメントとの調和を目指し、彫刻作品として成立させることを一つのテーマとして制作に臨んだ。



[これまでの活動を踏まえての課題・展望]

< MUE あ〜とうお〜く >

- 見た人の反応が掴めず、内輪の企画であったと感じた。
- 大学敷地内に点在させるよりもエリアを限定し、その一帯に展示する方がわかりやすく良い。また、この期間だけでなく、定期的に行うことによって次第に馴染みやすく、より美術に親しむ事に繋がると考えられる。

○宣伝方法に問題があり、より工夫する必要がある。
(例：仙台市内の学生交流会館にパンフレットを置くなど。)

○アンケートに記入してもらう方法についても改善しなければならない。

○食堂や談話室などに展示してある作品を外し、展示物を変えた事により、空間的にも非日常な感覚を味わう機会を提供でき、そのように日々の日常に変化を与えるものを創り出す事が、美術の可能性であり、今回の企画の意義の一つである。これからの企画の根幹に繋がっていくことが展望できる。

(2) 事例2：「青葉縁日」

せんだいメディアテークの子どもや親子を想定した夏の主催事業であり、筆者は第1回目から参加者であると同時に企画監修者としてメディアテーク学芸員等にアドバイスなどを行ってきた。全体企画：村上タカシ、美術教育講座の大学院生らも「がらがんモリィ」チームとして制作やワークショップ等(図3)で関わった。

■「青葉縁日」企画概要

(主催：せんだいメディアテーク、特別協力：国立大学法人宮城教育大学他)

期間：2006年7月22日(土)～2006年8月20日(日)

時間：10：00～19：00

場所：せんだいメディアテーク 6階4200

<せんだいメディアテーク広報データ>

日程

2006年7月22日(土)から 2006年8月20日(日)まで

10：00～19：00 (入場は18：30まで)

7月27日(木)のみ休館

会場：せんだいメディアテーク 6階ギャラリー4200

入場料

一般300円、高大生200円、小中学生以下100円

20名以上の団体については各50円引

豊齡手帳・身体障害者手帳等をお持ちのかたは半額
各種ワークショップへの参加は実費が必要となる場合があります

主催：せんだいメディアテーク

後援

NHK 仙台放送局、TBC 東北放送、仙台放送、ミヤギテレビ、KHB 東日本放送、河北新報社、朝日新聞仙台総局、読売新聞東北総局、毎日新聞仙台支局、産経新聞社東北総局、仙台リビング新聞社、せんだいタウン情報S-STYLE、Date fm、ラジオ3

協賛：キリンビール、青葉画荘

協力：仙台市博物館、ハロー定禅寺村、村上蒲団店、横道AGO、ティッカ、シロキヤ

特別協力：国立大学法人 宮城教育大学、(株)東北ハントレッド<ベガルタ仙台>、石ノ森萬画館、東北学院大学 岩本正敏研究室

<企画内容>

がらがんフィッシング（写真1・2）



写真1 がらがん（缶缶）フィッシング



写真2

魚釣り大会；主に子どもを対象とした活動であり（中学、高校生、大人含む）、五人ずつ集まったら、魚釣りの始まり。3分間で何個釣れたかを数えて、一番多く釣った順番に一等賞、二等賞、三等賞、参加賞と分けて景品渡した。また、缶の裏側に50円相当のチケット（プロジェクトマネー：ARTS）が貼ってある

場合、メディアテーク1階の喫茶店で使えるチケット用意した。

日程：2006年7月22日(土)、29日(土)

(13:00～15:00)

事前ワークショップとして木町通小学校の協力を得て、第6学年の2クラスで実践を行った。（写真3）



写真3

がらがん暑中見舞い（図4）（写真4）

様々な材料を使ってオリジナル暑中見舞い（ホットメールホットメール）を作るワークショップ。近年、手作りの絵はがきなど描く子どもが減ってきていることから様々な素材を用意し造形ワークショップを展開。



図4 がらがん暑中見舞い会場図



写真4 がらがん暑中見舞い



2006年 7月22日(土)～ 8月20日(日)
せんだいメディアテークでワークショップを行います。

がんだんモリイ

夏休みワークショップ

がんだんモリイ GANGAN MORIYI
 国立大学法人宮城教育大学村上タカシ研究室・大学院生10名＋α
 “がんだん”にはシンプルで“元気な、速い”、“モリイ”は馬。
 お祭り大好き!!ワークショップ大好き!!をねらち。

7月22日(土)、29日(土)、30日(日) 13時～15時
がんだん暑中見舞い!
 夏休み中に暑中見舞いを書いてみませんか?
 様々な材料を使ってオリジナル暑中見舞いを作る
 ワークショップを行います。
 作った手紙は持ち帰りができるので、おじいちゃん、おばあちゃん、
 遠くに住んでいる友達にも出してみよう!

7月30日(日) 10時～12時、14時～16時
がんだんサポーター!
 サッカーゲームの試合に参加するあなたも、しないあなたも
 サポーター気分!
 オリジナルのサポーターグッズでサッカーゲームを観戦しよう!
 材料持参歓迎! 紙、割り箸など

7月22日(土)、29日(土) 13時～15時
缶缶フィッシング!
 空き缶を使ってフィッシング大会を行います。
 ワークショップでは自分たちで魚や虫などの獲物を作ります。
 空き缶持参大歓迎!
 お父さんやお母さんと釣りの勝負をしてみよう!(景地もあります)

※このチラシ持参の方は入場料50アーツ(50円相当)割引します。(5人まで可)

せんだいメディアテークへのアクセス
 地下鉄：仙台駅から南内線徒歩3分、勾当台駅下車、
 「勾当台」出口から徒歩5分。
 バス：仙台市営バス、仙台駅南口-29番(勾当台駅行)の
 勾当台から「定通寺通仙台交通大学西口」行きで
 約10分、メディアテーク前下車。
 車：車：仙台駅より約20分、
 タクシー：仙台駅西口タクシー乗り場から約7分。
 自転車：東北自動車道仙台南出口から約10分。

図3 ワークショップ案内チラシ：李微

がんだんサポーター

アーティストユニットのKOSUGE1-16とのコラボレーション企画。巨大サッカーゲームの試合に参加する人たちにフェイスペインティングをしたり、ユニフォームや応援旗などとビニールや紙等を使い参加者と一緒に制作。

トコトンサッカーカップ(写真5)



写真5

KOSUGE1-16と仙台の美術教員や学芸員、美術関係者等で作るトコトン実行委員会とのコラボレーション企画。巨大なサッカーゲーム：アスレチッククラブ4号 DXKOSUGE1-16制作)を使用し、サッカーゲーム大会を開催。6人1チーム選手交代自由。事前申し込み制。豪華?景品もある。

■「青葉縁日2」企画概要

(主催：せんだいメディアテーク)

期間：2007年7月22日(日)～2007年8月27日(月)

時間：10:00～19:00

場所：せんだいメディアテーク 6階4200

<企画内容>

全体企画：村上タカシ、大学院生は企画内容をもとに会場構成や素材、ワークショップ内容を検討。また役割分担としてデザイン広報、会場インスタレーション、ワークショップ担当など得意な内容に関わる。

マークデザインとして、旗やシール等で使用。(図5)



図5 マークデザイン：高橋智

会場の全体構成として「ぼんぼん」跳ねたり、印鑑を押したり、オリジナルスタンプを押し、絵馬を創るコーナーもあることからのぼり旗をはじめ全体企画名を「ぼんぼん」とした。（図6）



図6 ロゴデザイン：木村敦

第1 ぼんぼん（写真6）

子どもはトランポリン、大人はヨガボールで「ぼんぼん」できる参加型アート作品。壁面や床には学生のインスタレーション作品を設置。



写真6

第2 ぼんぼん（写真7）

床も壁面の真っ白なロールの画用紙で養生し、スタッフ全ての名前の印鑑を壁に設置し、朱肉で「ぼんぼん」と印鑑を押したり絵や模様を描いていくことによって朱色に変わっていく空間を創った。



写真7

第3 ぼんぼん（写真8）

最終ステージではいろんな素材のスタンプがあり、絵馬の形をした紙に「ぼんぼん」とスタンプを押しながら絵馬を創る。絵が苦手な人でも参加しやすいようになっている。



写真8

■「青葉縁日3」企画概要

（主催：せんだいメディアテーク）

期間：2009年7月19日(日)～2009年8月23日(日)

時間：10：00～19：00

場所：せんだいメディアテーク 6階4200

全体企画：村上タカシ、大学院生及び研究生は役割分

担をし、デザイン造形スタッフ（図7）やインスタレーション（写真10・11）、ワークショップ（図8）（写真12・13）担当として参加。

モンゴルからの留学生も多く、六角形のゲルもどきを竹を柱にして制作。竹は学生の知人の竹やぶより提供してもらう。（写真9）

馬のデザインやモンゴルの文様は学生制作、ゲルもどきの中のモンゴル相撲の衣装等も学生より借用。（写真10）



写真11 風車インスタレーション担当：長澤智広



図7 フラッグデザイン：ウランゴワ



図8 ワークショップ用制作ガイド：秋場雅子



写真9



写真12



写真10 馬のデザイン：チムデ 設営：ティンウェイ



写真13 大きな羊は学部1年生が制作

まとめ

かつて伝統工芸や伝統芸能は親方や師匠から『わざ』の伝承としてプログラム学習のように1から10まで順に教え始めるのではなく、10から始まり同じように体験しながら修行を積んで行くといった、いわゆる『わざ』を盗むという伝統的な教育方法であった。

その行為は『教える』というより『気づき』『発見』『自発性』などが重要視され『しみ込み型の学び』とも考えられる。その芸術活動における『しみ込み型の学び』をPBLをベースにし活動を企画構想し、大学のプロジェクト型授業として展開すれば、これまでの講義で得られる知識や造形演習で得られる技術的な能力のみならず自ら考え（企画構想）、事前リサーチ（調査研究）し、実施し、記録でまとめ、成果や改善点などを発表し合いながら次のプロジェクトに繋げていくといったサイクルが生まれるはずである。なお情報発信や離れた場所での展開に関しても先端的なテクノロジーを活用すれば双方向で遠隔地でのPBLも可能になるのではないかと考えている。

インストラクタの役割として「ある人に魚を一匹あげれば、その人はその日を暮らせる。魚の釣り方を教えれば、海に魚がいる限りその人は暮らせる。しかし、養殖の方法を教える研修プログラムをデザインして受講させれば、その人がどんな可能性をもつかは計り知れない」（Piskurich, 2000 p.11）とあるが知識偏重の日本の教育状況からすると耳が痛いところであるが、プロジェクト型のアートワークなどPBLではこの可能性の部分をもっと重視しプログラムを開発していきたい。

美術作品の制作においても美術作品の定義が平面作品、立体作品、映像作品と捉えられがちである。パフォーマンス等の身体表現やワークショップ等は作品だとは思えない場合もある。行為としてのプロジェクト型の作品や参加型の作品などは芸術普及やまちづくり等の効果も高くイベント的に扱われるケースもあるがイベントとプロジェクトは異なることを押さえておく必要がある。

イベントはその行為自体よりも主な目的があり、その目的を促進する役目として位置付けられている。たとえば経済や観光、集客などが主の目的である中、アートの手法を利用したケースが考えられる。

アートプロジェクトの場合はアートの行為自体が作品であり、アート表現自体がまさに主の目的となる。プロジェクトの結果として経済効果があったり、観光として集客効果があったとしてもアートの内容まで左右される事はないし、左右されてはいけない。この違いを押さえていない企画は目的があいまいになり何を本当にやりたいのか分からなくなり実施者だけでなくスタッフも迷走し、継続的なプロジェクトを続けることすら出来なくなってしまう。

これまでのアートの制作現場もそうであるが、図工や美術等の教育現場でも美術作品の定義としては、平面や立体、あるいは映像作品がほとんどでプロジェクトワークを専門とする大学や講座、コースすらなく、専門の教官が教える場にほとんどいないのが構造的な問題でもある。創造的な人材を育成する必要性は以前より言われているが、アートに関する認識のパラダイムや構造的な学びの場の改善が必要である。文化を創り出すのは人であり、その人を育てていくのは各学校や文化施設であり、その役割は大きいと考える。

PBLの重要な要素として「自己学習」があるが芸術教育では以前から行われていることでもある。セルフエデュケーションとして実技実習や演習（プロジェクト型の授業）など学生が自ら学んでいく学習スタイルは問題解決を含め展開されているのである。答えも1つではなく、生徒や学生の人数分あると捉え、個性や独創性、創造性を尊重する。学校現場では他の教科、社会であれば他業種の人でもアートな発想が必要な時代であると認識する必要がある。

学校現場では子どもたちや教員も家庭や地域等とも連携し、ボランティア精神を持って取り組み、自らが問題を解決し新たな価値観を創り出していくことが必要である。教育改革の必要性が叫ばれる中、それぞれの教育環境の内容や意義、また社会の中での役割の再構築が必要であり、教育や文化事業の関係者は様々な場面で多様な表現を使い、連携した事業を企画実施し、コミュニケーションの機会を増やすことがこれからの「開かれた学校や文化施設のあり方」を考えるうえで不可欠である。「学校教育の幼小中高大の縦と横の連携を進め、また社会教育機関や文化行政機関とも協働で取り組める具体的な連携方法を研究し、より良い教育環境の構築プランを双方向から追究すべきである。新しい学習指導要領においても「学校」も「地域

との連携」から「地域との協働」へとなり、より積極的な取り組みが必要となる。学校週5日制の中、土日や休日また放課後の学校を使用したスクールプログラムをさらに展開することも可能である。美術館・博物館等の文化施設などはまだ一部の地域にしかなく、ICTを活用したり、広く多くの人たちが自分のまちで文化を享受できる場所として学校をもっと有効利用すべきである。またその際の活動の担い手として教員だけでなく NPO などの民間セクターや地域連携の専門担当者（ディレクター）が必要となる。また学生や地域の文化ボランティアも自発的にアートに触れる芸術普及活動でもある。さらに新学習指導要領に『第4総合的な学習の時間の取扱い6(4)学校図書館の活用、他の学校との連携、公民館、図書館、博物館等の社会教育施設や社会教育関係団体等の各種団体との連携、地域の教材や学習環境の積極的な活用などについて工夫すること。』とあるがPBLはその実践研究にもなり、その成果を全国の学校等にも還元でき、学校教育だけでなく生涯学習の理念にも一致する。

教育の場としての学校（幼稚園・小学校・中学校・高校・大学）では様々な教育活動が行われているが、大学においても地域社会と連携した教育文化活動は「開かれた大学」を目指す上で大学内のみならず様々な場所で行う必要がある。各学校等の教員や美術館、文化施設等の学芸員とも連携し多面的な教育プログラムを展開する必要がある。これからの研究では芸術表現活動における PBL を実践的に展開する上で地域協働プロジェクトチームを大学、地域の文化行政機関やアート NPO 等の民間セクターの関係者やクリエイター等と組織し継続的な取り組みと創造的な文化立国を構築するシステムを導入するための研究及び実践を行い、創造的表現活動が日常の生活の場においても継続的に展開できるような地域に根ざした学校や文化施設等をその地域の文化拠点にしていくシステムの提案を行っていきたいと考えている。

文 献

- せんだいメディアテーク清水有編集「青葉緑日報告書」2006
せんだいメディアテーク
せんだいメディアテーク清水建人編集「青葉緑日2報告書」
2007 せんだいメディアテーク

- 鈴木克明（編著）「詳説インストラクショナルデザイン：eラーニングファンダメンタル」2004
NPO法人日本イーラーニングコンソシアム発行
鈴木克明「教材設計マニュアル」2002 北大路書房
@IT情報マネジメント用語事典
<http://www.atmarkit.co.jp/aig/04biz/seci.html>
野中郁次郎『知識創造の経——日本企業のエピステモロジー』
1990 日本経済新聞社
文部科学省「学習指導要領 第4章総合的な学習の時間」
2009 文部科学省
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/chu/sougou.htm
宮城教育大学大学院修士課程臨床教育研究グループ「臨床教育研究 第17号」2007 宮城教育大学大学院教育学研究科
四宮敏行「学校が美術館」2002 美術出版社
サニー・ベイカー＋キム・ベイカー＋G・マイケル・キャンベル「プロジェクト・マネジメント」2005 総合法令出版株式会社
渡部信一「ロボット化する子どもたち——「学び」の認知科学」2005 大修館書店

（平成21年9月30日受理）